AZIONI DI GIOCO

Fissa un nuovo ordine dei turni.

Sblocca una posizione Lente.

Consegui un Obiettivo.

Navigazione.

Esplorazione.

Accademia.

Corrispondenza.

Consegna Esemplare.

Fai ricerca sugli Esemplari del Museo.

Piazza un accampamento.

Avanzamento sul percorso Teoria dell'evoluzione.

Ottieni punti vittoria.

Ottieni Monete.

Ottieni un gettone Conoscenza temporanea.

Spendi la quantità di Tempo indicata.

Ottieni la quantità di Tempo indicata.

DISTINTIVI DI GIOCO

Questa azione Esplorazione può far avanzare di una posizione aggiuntiva.

Questa azione Navigazione può far avanzare di una posizione aggiuntiva.

Posiziona un Francobollo aggiuntivo con questa azione Corrispondenza.

Esegui un'azione Accademia aggiuntiva.

Ottieni 2 monete.

Ottieni ricompense da una posizione attraversata da un Esploratore o dalla Nave.

I Francobolli possono essere posizionati su diverse Buste.

Riduci il costo di ogni azione Accademia di 1 Moneta.

Ottieni 3 punti vittoria.

AZIONI OBIETTIVO

Ogni penalità di ritardo non costa più di 2 punti vittoria.

Riduci la penalità di piazzamento di uno.

Posiziona 1 Sigillo di ceralacca speciale (viola) gratuitamente.

Ottieni punti vittoria al termine della partita.

Durante il calcolo dei punteggi finali, aggiungi 1 moltiplicatore libro al tuo percorso Teoria dell'evoluzione.

Fai ricerca su qualsiasi Esemplare sullo stesso percorso del tuo Esploratore.

Non paghi il costo delle Pergamene all'Accademia.

Ottieni nuovamente le ricompense di una Tenda già piazzata.

Sblocca il quinto Lavoratore.

TABELLONE

Striscione d'oro, punti ottenuti dal primo che lo supera.

Striscione d'argento, posiziona un nuovo Esploratore sul percorso Isola indicato.

Striscione d'argento, posiziona una nuova Nave sul percorso Oceano indicato.

Affronta un'Avventura Terra.

Affronta un'Avventura Oceano.

Primo giocatore che raggiunge questa posizione.

Tutti i giocatori.

ICONE MODIFICATORE

Rappresenta uno sconto totale per quella determinata azione.

Non sono necessarie Monete per eseguire tutte le fasi di quella determinata azione.

Indica il numero di volte in cui l'azione interessata può essere eseguita nel turno.

Esegui l'azione indicata, che è già stata svolta, ancora una volta.

L'effetto associato viene applicato per il resto della partita.

Questo effetto viene ottenuto al termine della partita, durante il calcolo dei punteggi finali.

Esegui subito questa azione o applica il bonus.

Incassa la ricompensa corrispondente in base a una delle isole che ospitano un Esploratore del tuo colore.

OBIETTIVI

Possedere Sigilli di ceralacca del colore e nel numero indicato.

Possedere Esemplari del tipo e nel numero indicato.

Possedere Esemplari della forma e nel numero indicato.

Possedere almeno 8 Monete.

Segnalino Evoluzione in corrispondenza oppure oltre la posizione indicata nel percorso.

Avere il numero indicato di Tende piazzate su Accampamenti.

Raggiungere o superare con la propria Nave la posizione della HMS Beagle.

Possedere il numero indicato di gettoni Conoscenza temporanea.

Avere almeno il numero indicato di punti vittoria sul percorso del tabellone.

Possedere il numero indicato di gettoni Avventura Terra o Oceano.

Avere ottenuto una o più carte Equipaggio.

Il tuo gettone Tempo è su un numero pari o superiore al numero indicato.

Avere un Esploratore sul percorso Isola indicato.

Avere un Esploratore al termine del percorso Isola indicato.

Avere almeno un distintivo d'oro o d'argento.

Vuotare almeno il numero indicato di pile di Francobolli sulla tua plancia personale.

Aver posizionato il numero indicato di gettoni Lente personale sul tabellone.

DARWIN'S JOURNEY

SCHEDA RIASSUNTIVA

TESSERE AZIONE SPECIALE

GIOCO BASE

1 Consegna uno dei tuoi Esemplari già precedentemente consegnato al Museo.
2 Fai avanzare il tuo segnalino Evoluzione di 3 posizioni.
3 Spendi 1 gettone Conoscenza temporanea per ottenere 7 Monete o 7 punti.
4 Ottieni 1 gettone Conoscenza temporanea e 3 Monete.
5 Posiziona un Esploratore inutilizzato all'inizio di un percorso Isola sul quale non ti trovi già.
6 Esegui tutte le azioni associate a una posizione bloccata.
7 Posiziona un Sigillo di ceralacca speciale (viola) nello spazio libero più a sinistra per un Lavoratore. Non pagare alcuna Moneta.
8 Esegui un'azione "Sblocca una posizione Lente" senza spendere Monete.
9 Fai ricerca su qualsiasi Esemplare non ancora in tuo possesso.
10 Effettua un'Esplorazione con valore 2 e una Navigazione con valore 2 nell'ordine desiderato.
11 Posiziona la tua Tenda più in alto su qualsiasi Accampamento libero, paga eventuali costi e ottieni le ricompense.
12 Consegui un Obiettivo, poi completa subito qualsiasi Obiettivo senza bisogno di soddisfarne i requisiti.

ESPANSIONE FIRELAND

F1 Ottieni 3 Tempo.
F2 Ottieni 2 Tempo. Tutti gli avversari spendono 1 Tempo.
F3 Affronta un'Avventura Oceano senza spendere Tempo.
F4 Affronta un'Avventura Terra senza spendere Tempo.
F5 Ottieni un gettone Elusione del tempo che annulla tutte le penalità di tempo in questo round. Tutti gli avversari spendono 1 Tempo.
F6 Esegui un'Esplorazione o Navigazione con valore 4. È possibile muovere fino a 2 Esploratori o Navi.
F7 Scegli una tessera Corrispondenza ed esegui tutte le ricompense in alto.
F8 Posiziona 1 Francobollo su 3 diverse Buste.
F9 Esegui un'Esplorazione una volta con un massimo di due Esploratori e una Navigazione una volta con un massimo di due Navi.

MINI-ESPANSIONE SCENARIOS

B1 Ottieni due Monete per ogni Esemplare su cui fai ricerca, fino a un massimo di 10.
B2 Ottieni due punti vittoria per ogni Tenda piazzata in un Accampamento.
B3 Spendi un gettone Conoscenza Temporanea per eseguire qualsiasi ricompensa carta Equipaggio non conseguita.

MINI-ESPANSIONE PIRATES

P1 Ottieni 2 Monete e muovi la Nave Pirata in una sezione dell'Oceano diversa.

MINI-ESPANSIONE DARWIN WORKER

D1 Se disponibile, ottieni il Lavoratore Darwin per un round. Come requisito ha 6 Sigilli di ceralacca speciali (viola) e attiva tutti i distintivi d'argento e d'oro.

SCOPI DELLA BEAGLE

GIOCO BASE

1 Ottieni 4 punti per ognuno dei tuoi Sigilli di ceralacca gialli.
2 Ottieni 4 punti per ognuno dei tuoi Sigilli di ceralacca rossi.
3 Ottieni 4 punti per ognuno dei tuoi Sigilli di ceralacca verdi.
4 Ottieni 4 punti per ognuno dei tuoi Sigilli di ceralacca blu.
5 Ottieni 6 punti per ognuno dei tuoi Esemplari di rettile.
6 Ottieni 6 punti per ognuno dei tuoi Esemplari di vegetale.
7 Ottieni 6 punti per ognuno dei tuoi Esemplari di volatile.
8 Ottieni 6 punti per ognuno dei tuoi Esemplari di fossile.
9 Ottieni 8 punti per ognuna delle tue pile di Francobolli vuote.
10 Ottieni 5 punti per ogni posizione sbloccata.
11 Ottieni 3 punti per ogni Obiettivo conseguito.
12 Ottieni 4 punti per ognuna delle tue Tende negli Accampamenti.

ESPANSIONE FIRELAND

F1 Ottieni 6 punti per ognuno dei tuoi gettoni Avventura Oceano.
F2 Ottieni 4 punti per ognuno dei tuoi gettoni Avventura Terra.
F3 Ottieni punti pari al doppio della tua posizione attuale sul tracciatore del tempo.

MINI-ESPANSIONE SCENARIOS

B1 Ottieni 3 punti per ognuno degli Esemplari su cui hai fatto ricerca.
B2 Ottieni 2 punti per ognuno dei tuoi Sigilli di ceralacca.
B3 Ottieni 8 punti per ognuno dei tuoi distintivi d'argento.
B4 Ottieni 2 punti per ogni libro che hai raggiunto o superato sul percorso Teoria dell'evoluzione.

TESSERE CORRISPONDENZA

GIOCO BASE

1 **1°:** ottieni 1 gettone Conoscenza temporanea e 2 Monete. | **2°:** ottieni 2 Monete.
2 **1°:** ottieni 4 Monete. | **2°:** ottieni 2 Monete.
3 **1°:** fai avanzare il tuo segnalino Evoluzione due volte. | **2°:** fai avanzare il tuo segnalino Evoluzione una volta.
4 **1°:** esegui un'azione Esplorazione con valore 2. | **2°:** esegui un'azione Esplorazione con valore 1.
5 **1°:** esegui un'azione Navigazione con valore 2. | **2°:** esegui un'azione Navigazione con valore 1.
6 **1°:** esegui un'azione Accademia, paga 2 Monete in meno. | **2°:** esegui un'azione Accademia.
7 **1°:** ottieni 4 punti vittoria. | **2°:** ottieni 2 punti vittoria.
8 **1°:** esegui un'azione Esplorazione **e** un'azione Navigazione con valore 1 nell'ordine desiderato. **2°:** esegui un'azione Esplorazione **o** un'azione Navigazione con valore 1.

ESPANSIONE FIRELAND

F1 **1°:** ottieni 2 Tempo. | **2°:** ottieni 1 Tempo.
F2 **1°:** ottieni 2 Monete. Tutti gli avversari spendono 1 Tempo. | **2°:** ottieni 2 Monete.

CARTE EQUIPAGGIO

GIOCO BASE

1 Ottieni 8 Monete.
2 Esegui un'azione Esplorazione con valore 2 fino a due volte.
3 Fai avanzare il tuo segnalino Evoluzione di 5 posizioni.
4 Posiziona un Esploratore inutilizzato all'inizio di un percorso Isola sul quale non ti trovi già.
5 Esegui un'azione "Sblocca luna posizione Lente" senza spendere Monete.
6 Posiziona fino a 4 Francobolli su qualsiasi combinazione di Buste.
7 Esegui le azioni elencate su una carta Equipaggio non ancora conseguita di un giocatore qualsiasi.
8 Muovi la tua Nave nella stessa posizione dove si trova la HMS Beagle.
9 Esegui tutte le azioni associate a una posizione bloccata.
10 Posiziona la tua prossima Tenda inutilizzata su qualsiasi Accampamento libero. Paga i costi indicati e ottieni le ricompense.
11 Posiziona un Sigillo di ceralacca speciale (viola) nello spazio Sigillo libero più a sinistra per un Lavoratore. Non pagare nessuna Moneta.
12 Fai ricerca su un qualsiasi Esemplare non ancora in tuo possesso.
13 Ottieni 2 gettoni Conoscenza temporanea e 3 punti vittoria.
14 Ottieni 8 punti vittoria.
15 Ottieni un Obiettivo, poi completa qualsiasi Obiettivo senza dover soddisfare i requisiti indicati.
16 Fai avanzare il tuo segnalino Evoluzione di 2 posizioni, ottieni 1 gettone Conoscenza temporanea e ottieni 3 Monete.

ESPANSIONE FIRELAND

F1 Ottieni 2 Tempo, 1 gettone Conoscenza temporanea e 3 punti vittoria.
F2 Affronta un'Avventura Oceano e ottieni 2 Tempo.
F3 Ottieni 4 Tempo.
F4 Affronta un'Avventura Terra e ottieni 2 Tempo.

MINI-ESPANSIONE SCENARIOS

B1 Ottieni tutte le ricompense da un Accampamento dove hai già piazzato una Tenda. Nessun costo da pagare. Ottieni 1 gettone Conoscenza temporanea.
B2 Esegui un'azione Navigazione con valore 5.
B3 Esegui un'azione Accademia senza pagare nessuna Moneta e ottieni 3 punti vittoria.
B4 Fai avanzare il tuo segnalino Evoluzione di 2 posizioni e ottieni 5 Monete.

MINI-ESPANSIONE PIRATES

P1 Esegui un massimo di due azioni Fai ricerca su Esemplari del Museo.
P2 Rimetti uno dei tuoi Lavoratori posizionati sulla tua plancia personale, posizionandolo su qualsiasi fila Lavoratore libera.
P3 Ottieni un massimo di 2 Obiettivi dalla pila degli scarti.
P4 Ottieni tutte le ricompense da qualsiasi Accampamento senza pagare nessun costo. Non hai bisogno di una Tenda nell'Accampamento selezionato.

MINI-ESPANSIONE DARWIN WORKER

D1 Se disponibile, ottieni il Lavoratore Darwin per un round. Come requisito ha 6 Sigilli di ceralacca speciali (viola) e attiva tutti i distintivi d'argento e d'oro.

TESSERE PENALITÀ DI TEMPO

ESPANSIONE FIRELAND

F1 Posiziona un Francobollo in meno con ogni azione Corrispondenza.
F2 Movimento massimo ridotto di uno per ogni azione Navigazione.
F3 Movimento massimo ridotto di uno per ogni azione Esplorazione.
F4 Ogni azione Accademia costa una Moneta aggiuntiva.
F5 Avanza di una posizione in meno sul percorso Teoria dell'evoluzione con ogni azione Consegna Esemplare.
F6 Ogni azione Consegna Esemplare costa 2 Monete extra.
F7 La tua penalità per posizione occupata viene aumentata di 2 Monete.
F8 Devi perdere 2 punti vittoria quando consegui un Obiettivo.

MINI-ESPANSIONE ANIMAL COMPANION

1 Durante la preparazione ottieni 3 Monete aggiuntive. Scarta per eseguire un'azione Corrispondenza con valore 2.
2 Durante la preparazione ottieni 1 gettone Conoscenza temporanea. Scarta per eseguire un'azione Accademia.
3 Durante la preparazione fai avanzare il tuo segnalino Evoluzione di 3 posizioni. Scarta per eseguire un'azione Navigazione con valore 2.
4 Durante la preparazione ottieni 3 Monete aggiuntive. Scarta per eseguire un'azione Esplorazione con valore 1.
5 Durante la preparazione fai avanzare il tuo segnalino Evoluzione di 3 posizioni. Scarta per eseguire un'azione Corrispondenza **e** un'azione Navigazione di valore 1, nell'ordine desiderato.
6 Durante la preparazione ottieni 1 gettone Conoscenza temporanea. Scarta per eseguire un'azione Consegna Esemplare.

MINI-ESPANSIONE GREAT SHIP

GS1 **Solo espansione Fireland.** Posiziona un massimo di 3 gettoni Avventura per raddoppiare le ricompense Avventura associate.
GS2 Quando consegui carte Equipaggio, ottieni tutte le ricompense due volte.
GS3 Ottieni la ricompensa indicata facendo ricerca sul tuo secondo, terzo e quarto Esemplare della stessa forma.
GS4 Puoi posizionare un Lavoratore su una posizione bloccata spendendo 1 gettone Conoscenza temporanea. Il Lavoratore deve soddisfare tutti i requisiti dei Sigilli di ceralacca.
GS5 Quando la tua Nave raggiunge o supera la HMS Beagle puoi eseguire una delle azioni indicate.
GS6 Dopo aver piazzato una Tenda, puoi eseguire un'azione Consegna Esemplare.
GS7 Quando si calcola la maggioranza della Corrispondenza, scarti non più di 1 Francobollo per ogni busta.
GS8 Tutti i tuoi valori di Esplorazione sono ridotti di uno. Raddoppia tutte le ricompense indicate ottenute durante l'Esplorazione.
GS9 Posiziona gettoni Lente personale sugli spazi indicati durante la preparazione. Quando li sblocchi, scegli qualsiasi gettone su questa carta e poi ottieni la ricompensa indicata.
GS10 **Solo espansione Fireland.** Quando ottieni una qualsiasi quantità di Tempo, ottieni un Tempo aggiuntivo.
GS11 Quando la tua Nave supera qualsiasi altra Nave ottieni le ricompense indicate in base al numero di giocatori della partita.